



Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre | BUCEMA

Hors-série n° 2 | 2008
Le Moyen Âge vu d'ailleurs

Jogos e a temática lúdica em Portugal ao final da Idade Média

Flavio de Campos



Edição electrónica

URL: <http://journals.openedition.org/cem/9492>

DOI: 10.4000/cem.9492

ISSN: 1954-3093

Editora

Centre d'études médiévales Saint-Germain d'Auxerre

Refêrencia eletrónica

Flavio de Campos, « Jogos e a temática lúdica em Portugal ao final da Idade Média », *Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre | BUCEMA* [En ligne], Hors-série n° 2 | 2008, mis en ligne le 16 janvier 2009, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/cem/9492> ; DOI : 10.4000/cem.9492

Este documento foi criado de forma automática no dia 1 Maio 2019.



Les contenus du *Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre (BUCEMA)* sont mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International.

Jogos e a temática lúdica em Portugal ao final da Idade Média

Flavio de Campos

Uma historiografia silenciosa

- 1 « Continua, porém, a não ser fácil inserir Portugal na Europa de modo a supô-lo participante de todas as formas de espetáculo, religiosas, jogralescas, cortesãs, que caracterizam a Idade Média européia ¹. »
- 2 Passados mais de trinta anos, e estendendo a amplitude de tais considerações, o mesmo pode-se afirmar com relação à documentação e aos estudos sobre os jogos em Portugal na Idade Média.
- 3 Recuperar tais práticas lúdicas é romper o silêncio a que foram relegadas pela historiografia. Não se trata de uma tarefa fácil. A historiografia política dedicou pouca atenção a esse aspecto do exercício dos poderes com respeito à regulamentação dos jogos ². Tampouco aqueles que enveredaram sobre aspectos culturais e cotidianos da formação medieval portuguesa ocuparam-se a descortinar os elementos sociais, políticos e culturais envolvidos em torno da questão dos jogos medievais portugueses.
- 4 Somos levados a sustentar que, nesse sentido, os avanços são modestos desde a publicação do trabalho de Oliveira Marques em 1964, que resgatava um conjunto de modalidades lúdicas entre as práticas cotidianas medievais ³. Do ponto de vista teórico, a exceção de António Cabral - que propôs, recentemente, uma ludosemântica que se poderia aplicar à temática lúdica como uma semiologia generativa ⁴ - as reflexões de Sílvia Lima permanecem ainda como as mais substantivas ⁵. Ainda nesse campo, Jorge Crespo apresentou uma proposição relevante, baseado nos estudos de Durkheim, visando apreender os jogos como fatos sociais totais ⁶.
- 5 Na verdade, nenhum trabalho específico sobre a questão dos jogos medievais - ou até mesmo em épocas posteriores - foi até agora produzido pela historiografia portuguesa. No máximo, alguns estudos sobre práticas lúdicas, com poucas referências ao período medieval e concentrados, sobretudo, no período compreendido entre os séculos XVIII e XX ⁷.

- 6 A temática, com respeito à Idade Média portuguesa, é sempre tratada de forma lateral com relação a outros assuntos que mereceram uma maior atenção⁸ ou relegada a umas poucas páginas inseridas em obras gerais⁹.
- 7 Não deixa de ser significativo que numa importante coletânea de estudos sobre a formação da nação portuguesa, o único artigo referente à questão dos jogos seja um arrazoado teórico que se debruça, prioritariamente sobre as reflexões de Huizinga e Caillois, sem referir-se, uma vez sequer, a nenhuma modalidade lúdica ou esportiva praticada em Portugal em qualquer momento de sua História¹⁰.
- 8 Nossa pesquisa ainda se encontra numa fase inicial. Não será possível, portanto, apresentar mais que um quadro provisório e limitado de questões e problemas acerca da questão dos jogos em Portugal na Idade Média.
- 9 Além dessa primeira aproximação com a historiografia portuguesa, apresentaremos algumas breves considerações teóricas a respeito do tratamento dispensado à questão dos jogos no âmbito das ciências humanas e da História em particular. Passaremos, a seguir a examinar as fontes levantadas e tentaremos formular algumas hipóteses para a análise da questão. Ao mesmo tempo, inserimos algumas modalidades lúdicas que pudemos extrair do exame das fontes documentais. Trata-se, na verdade, de tentar apenas contribuir para dinamizar as perspectivas de futuras investigações.
- Por uma perspectiva analítica para os jogos
- 10 Fascínio. Excitação. Obsessão. O comportamento de milhões de homens e mulheres diante das mais diversas modalidades lúdicas revela uma situação que beira o paradoxo. Os jogos não produzem nada, opõem-se ao trabalho, são essencialmente estéreis.
- 11 Mesmo assim, dos jogos das sociedades agrárias aos esportes e aos *games* eletrônicos, passando pelos bingos e pelas competições de programas de auditório, tais atividades, no entanto, ocupam um lugar privilegiado nas sociedades industriais, regidas pela ideologia do trabalho e da produtividade.
- 12 São inutilidades saborosas, manifestações da frivolidade humana disseminadas em todas as classes sociais. Uma inebriante sedução que teria dado origem a uma verdadeira sociedade lúdica¹¹.
- 13 Diante da dimensão social que os esportes e os jogos assumiram, seja na nossa sociedade contemporânea, seja em sociedades agrárias e tradicionais, anteriores ou não, parece evidente que se trata de uma questão de extraordinária importância para a pesquisa acadêmica. É um desafio que requer chaves interpretativas e problemas que podem revelar-se extremamente fecundas para a análise das mais diversas formações sociais.
- 14 Temática essencialmente interdisciplinar, a questão dos jogos evidencia, grosso modo, a existência de duas grandes tendências de análise, a despeito das particularidades e especificidades de cada área das ciências humanas.
- 15 De um lado, aqueles que insistem numa definição negativa: jogos, brincadeiras, modalidades lúdicas e esportes estabeleceriam-se numa relação de oposição à rotina do trabalho. Uma espécie de compensação às práticas da produção, a uma disciplinarização dos corpos necessária ao controle social ou até mesmo a uma forma de alienação decorrente de uma sociedade forjada nas entranhas do mundo medieval e que hoje se alimenta de espetáculos¹².
- 16 De outro lado, é possível identificar análises que destacam uma significação ontológica do elemento lúdico. Seja como uma necessidade psicológica, como um instinto biológico,

como um elemento de preparação para atividades sociais e o desenvolvimento do autocontrole, como uma categoria primordial da cultura humana e mola propulsora da civilização, ou ainda como um dado antropológico presente nas mais diversas culturas e associado a festas e a elementos ritualísticos e litúrgicos ¹³.

- 17 Se é certo que na segunda metade do século XVII a organização da vida social é pautada pela vitória do trabalho sobre os tempos livres e que o século XVIII promoveria a idolatria do trabalho e da produção, parece-nos, contudo, um tanto excessiva a polarização jogos/trabalho, destacada em muitas das análises sobre o tema.
- 18 Nessa perspectiva, há riscos de uma disposição teleológica que se assenta sobre o resultado histórico da afirmação das sociedades industriais e que se sustenta na existência de um longo processo de domesticação e condicionamento corporal para o trabalho. Vistos apenas retrospectivamente, os jogos – dada a sua disciplinarização, regulamentação, repressão e condicionamentos de toda ordem – teriam servido, prioritariamente, ao estabelecimento da ordem burguesa e à ideologia capitalista.
- 19 Não deixa de ser significativo que a própria terminologia que procura definir as atividades lúdicas seja marcada pela oscilação e pelo paroxismo. Por exemplo, a denominação esportes para os jogos de competição que envolvem atividades físicas na Idade Média parece descabida e anacrônica.
- 20 Por outro lado, não se trata de negar a existência do processo de esportização proposto por Norbert Elias ¹⁴. Muito menos a distinção conceitual entre jogos e esportes. Sem dúvida, a passagem dos jogos aos esportes, operada somente no século XIX, implicou no estabelecimento de regras mais rígidas, numa maior vigilância e controle sobre a violência física e na aceitação do princípio da igualdade de oportunidades entre os concorrentes. Princípio este, que só se estabelece como referência para as ações humanas no decorrer desse mesmo século XIX.
- 21 No entanto, por trás do impulso disciplinador que teria representado um avanço no padrão de civilização com a afirmação dos esportes, há uma realidade mais complexa que não se reduz à perda da espontaneidade, da liberdade, da frivolidade e da sacralidade dos jogos das sociedades não industriais.
- 22 Por mais que os esportes modernos estejam subordinados às regras do espetáculo e que tenham se tornado produtos ou atividades da sociedade capitalista, que estejam impregnados de uma concepção de matematização das relações entre corpo, tempo e espaço, e que valorizem os aspectos imanentes e a contabilização dos resultados e das marcas obtidas em diversas disputas, não se expurgam completamente elementos simbólicos e ritualísticos ainda podem ser identificados em diversos momentos de suas práticas.
- 23 A implementação das regras, apontada por muitos estudiosos como elemento diferenciador entre jogos e esportes, não se sustenta à luz de uma análise mais cautelosa. Regras institucionalizadas, aceitas como um ordenamento elaborado por entidades que se apresentam como fundadoras de determinados esportes e legitimadas pelo ato de fundação e pelo controle das práticas de seus integrantes, evidentemente tornaram-se um dos dados específicos das modalidades esportivas a partir do século XIX.
- 24 Porém, diversas outras práticas lúdicas anteriores, sobretudo pensando-se na Idade Média, como torneios, justas, jogos com bolas, corridas de touros, entre tantos outros, também possuíam um regramento interno, condicionado, evidentemente, pelos padrões socioculturais de suas respectivas formações sociais.

- 25 Não se trata, portanto, de associar jogos a regras mais tênues e esportes a regras mais rígidas, e sim buscar a articulação entre a regulamentação dessas modalidades lúdicas e a própria ordenação jurídica e as justificativas e práticas de diferenciação social e afirmação das hierarquias desses mesmas sociedades.
- 26 Se a ideologia do trabalho parece ter contaminado o instrumental analítico dos jogos, acentuando o risco de uma perspectiva teleológica, de outra parte, a identificação das modalidades lúdicas como expressão ontológica e fundante das atividades humanas também encerra o perigo de criar um transcendente histórico em que as estruturas sociais específicas servem apenas como roupagem para um estímulo humano atemporal.
- 27 De fato, elementos lúdicos podem ser identificados nos rituais, na arte, na guerra, na linguagem, no ordenamento jurídico e em diversos outros aspectos da cultura humana ¹⁵. Presentes em toda a parte, diluídos nas diferentes criações humanas, os jogos acabam tomados como uma espécie de espírito supralógico que preenche as ações humanas de significações metafísicas ao mesmo tempo que esvazia a historicidade das formações sociais.
- 28 Do mesmo modo, a costumeira designação *jogo* constitui-se numa formulação genérica, que pretensamente procura abarcar todo um conjunto de atividades, comportamentos e fenômenos variados, que não necessariamente podem ser explicados e analisados através dos mesmos mecanismos ¹⁶.
- 29 Para além da oposição jogos/trabalho e de uma formulação genérica para as modalidades lúdicas, parece-nos que há pelo menos um elemento privilegiado e específico que preserva a historicidade da questão. Trata-se das festividades, que ritmam a vida dos homens na Europa até meados do século XVIII criando uma espécie de zona temporal intermediária no interior do transcurso cotidiano que enquadram diversos desses jogos e até mesmo a violência entre grupos sociais rivais.
- 30 Estamos diante de um fenômeno cultural que se expande para além da periodização estrita para a época medieval, numa perspectiva que vai ao encontro de uma longa Idade Média como foi proposta por Jacques Le Goff.
- 31 Se a vida cotidiana medieval oscilava entre o Carnaval e a Quaresma, entre a abstinência e gluttonaria, entre a ordem e o caos, os jogos, admitidos com maior intensidade a partir do desenvolvimento urbano, serviam como elementos disciplinadores e domesticadores.
- 32 No interior do calendário festivo e do ciclo litúrgico anual, não havia apenas as evidentes pausas no trabalho. Havia um entrelaçamento propiciatório entre festas e trabalho, que conferiam significados sociais ao tempo natural, que antecedia os períodos de preparação da terra, de plantio ou colheita, que justificava as prestações dos grupos subalternos e que, em última instância, visava conferir legitimidade à própria ordem social.
- 33 Determinados jogos, reprimidos em maior ou menor grau ao longo da Idade Média, passam a ser tolerados e permitidos em ocasiões festivas ¹⁷. Mais ainda, tornam-se objeto de uma ruidosa disputa social da parte dos poderes que os promovem, sejam eles eclesiásticos, senhoriais, monárquicos ou urbanos. Aliás, os próprios torneios desenvolveram-se nas regiões onde o controle político mostrava-se mais intenso ¹⁸.
- 34 A ritualização e o controle da violência operam-se simultaneamente à domesticação das festas e dos jogos. Trata-se da domesticação dos setores sociais para a reordenação e reorganização da dominação social estabelecida a partir do engendramento das esferas público-estatais e de seus desdobramentos. Os discursos sobre a violência, imperativos

para que os Estados monárquicos possam apropriar-se das prerrogativas coercitivas, associam-se às repressões e às permissões às festas e às práticas lúdicas ¹⁹.

- 35 Não se trata, portanto, apenas da domesticação dos grupos subalternos com vistas à afirmação da rotina do trabalho nem tampouco a expressão de um espírito lúdico que simplesmente emana em todas as formações históricas. Determinados jogos, vinculados às celebrações festivas, inserem-se no conjunto das práticas, crenças e representações que caracterizam a religião cristã medieval e numa intrincada rede de poderes que visa domesticar todo o corpo social, e não apenas um de seus componentes.

Apontamentos para a pesquisa sobre os jogos em Portugal

- 36 As fontes que pudemos examinar nessa etapa do trabalho são relativamente escassas. Mesmo assim, identificar o corpo documental e realizar um primeiro exame sobre o seu conteúdo foi a tônica de nossa pesquisa nesse momento.
- 37 Trata-se, em suma, de um conjunto de leis e regulamentações monárquicas e eclesiásticas, passagens das obras dos cronistas reais e alguns tratados, que servirão de base para nossas investigações futuras.
- 38 Não foi possível avançar muito na recolha do material documental sobre as festas e as modalidades lúdicas nelas praticadas. Mesmo assim, acreditamos que o exame da questão dos jogos deve se debruçar também sobre esse campo, que por hora apenas esboçamos.
- 39 Além das fontes referidas, há também uma documentação escultural e iconográfica. Uma rosácea está esculpida na cabeceira da arca do túmulo de D. Pedro I, construído no Mosteiro de Alcobaça em 1367, representando a Roda da Fortuna/Roda da Vida e na qual se retrata uma cena de jogo de xadrez entre o monarca e D. Inês de Castro ²⁰. No Capítulo Central do Mosteiro da Batalha há um vitral no qual são representados dados de jogos de azar. Há também um conjunto de manuscritos iluminados que, junto a essas demais fontes, pretendemos analisar também num segundo momento da investigação ²¹.
- 40 Nos séculos XIV e XV desenvolveu-se uma interessante prosa moralista a serviço da realeza lusitana. Seja diretamente por meio dos príncipes e monarcas, seja por interpostos letrados, emitiam-se juízos morais a respeito dos diversos aspectos da vida cotidiana: leituras, prazeres, vícios, jogos e até mesmo doenças ²².
- 41 É significativo, que os tratados que abordam determinadas modalidades lúdicas tenham um nítido viés aristocrático, contrastando, um pouco, com obras sobre jogos populares de outras regiões europeias e que uma boa parte deles tenha sido publicada fora de Portugal ²³.
- 42 No processo de afirmação das prerrogativas monárquicas, além do fortalecimento das instituições, da formulação das doutrinas políticas e das representações do poder, elaborou-se uma série de considerações, positivas e negativas, acerca de determinadas práticas lúdicas.
- 43 Ao mesmo tempo em que se louvavam a caça ²⁴, a braçaria ²⁵, as justas, os torneios, as canas, o tavalado ²⁶, a péla ²⁷ e o xadrez ²⁸, como exercícios que preservavam as habilidades guerreiras em tempos de paz - fossem físicas ou logísticas -, como se pode observar nos tratados de D. João I e D. Duarte, condenavam-se a dança e os jogos de azar, tidos como práticas viciosas para o espírito cavaleiresco.
- 44 É interessante notar que o jogo da péla - tido como útil para o treino das armas por D. João I e criticado por D. Duarte como nocivo à formação guerreira - era bastante apreciado em Portugal pelos grupos aristocráticos. Semelhante aos seus ruidosos

congêneres europeus, – a *pelota*, a *choule*, o *calcio* e o *hurling*, praticados principalmente pelos setores populares – a péla era jogada em Lisboa nos refinados campos da região de Alvalade e exercitado até mesmo por monarcas, como é o caso do rei D. Manuel ²⁹.

- 45 Mas era também era jogada em áreas menos nobres, próximo à Porta de S. Vicente da Mouraria e no Bairro Alto, junto à rua denominada Cunhal das Bolas. No século XVI, o jogo passou a ser controlado por juizes que organizavam as apostas e prendiam os maus pagadores.
- 46 Apesar de praticar a péla, o monarca D. Manuel estabeleceu um conjunto de medidas restritivas nas suas *Ordenações*. Os fidalgos e cavaleiros eram proibidos de jogarem nos domingos e dias santificados e os oficiais mecânicos e demais trabalhadores durante toda a semana ³⁰.
- 47 Além da função de treinamento militar, os jogos de combate, que desenvolviam a destreza com as armas e o domínio da montaria, eram também destinados a exhibir as práticas próprias das camadas superiores da sociedade numa sentido de afirmação social.
- 48 No processo de redefinição jurídica dos espaços públicos, tais práticas serviam como retaguarda sociocultural, como elementos de distinção social. Os discursos e regulamentações sobre as práticas lúdicas produzidos ao final da Idade Média em Portugal, faziam parte da definição social e jurídica dos espaços públicos, da disciplinarização e enquadramento dos diversos grupos sociais por parte do aparato institucional que se consolidava em Portugal nesse mesmo período.
- 49 Assim, as prescrições acerca da péla são exemplares de uma diferenciação social que se operava entre os jogadores. Os domingos eram interditados aos nobres e facultado aos trabalhadores. O inverso operava-se durante os demais dias da semana.
- 50 Evidentemente, as proibições mais fortes recaíam sobre os jogos de azar, em especial aos dados e à *taboagem* ³¹. Em 1266, à época do reinado de D. Dinis, estabeleceu-se uma lei que condenava à morte quem fizesse jogo falso ou « metesse alguns dados falsos ou chumbados ³² ». Mas a primeira legislação realmente repressiva remonta ao século XIV, ao tempo de D. Afonso IV, e punia com multas, confiscos, cadeia e açoite a todos aqueles que estivessem jogando a dinheiro ou que se provasse que haviam jogado após a publicação da dita lei. D. Fernando condenava os jogadores à cadeia por quinze dias e à perda das roupas que estivessem vestidos. Os que assistissem aos jogos também eram punidos com uma noite na cadeia e a perda das roupas. Uma lei de D. João I, possivelmente de 1386, punia igualmente o jogo aos dados ou a *dinheiros molhados* e condenava os jogadores à prisão, além de valer-se também do confisco das suas roupas ³³.
- 51 Garcia de Rezende relata a severidade com que D. João II, em 1490, mandou queimar as casas do cavaleiro Diogo Pires e de outros moradores na Praça da Palha em Lisboa, porque nelas « se jogavam dados, cartas e outros jogos, com que Deus era desservido e seu santo nome renegado, e de nossa Senhora, e dos Santos blasfemados ³⁴ ».
- 52 As regulamentações acerca das práticas lúdicas em Portugal entre os séculos XIV e XVI articulam-se ao processo de centralização política, de constituição de uma burocracia e da reconstrução política das origens do reino, que estabeleceram os fundamentos da monarquia portuguesa.
- 53 A operação histórica e a construção da memória, passava a figurar como um dos principais instrumentos políticos a serviço da monarquia. Sem perder a tônica religiosa, a memória do passado valorizava o papel da monarquia perante o conjunto da sociedade.

- 54 O mesmo se passava com os jogos. A validação das leis de seus antecessores, feita por D. Afonso V, e o resgate da memória legislativa do reino eram operadas a « serviço de Deus », porque os homens induzidos pelos jogos blasfemavam e pecavam.
- 55 As reformas administrativas e judiciais estabelecidas a partir do século XIV, além de fortalecerem o poder real e afrontarem os grandes senhorios, eram acompanhadas de medidas moralizantes e de punições severas que identificavam os jogadores, como também os ladrões, adivinhos e feiticeiros, como elementos potencialmente perturbadores da ordem social e insultuosos a Deus.
- 56 Por outro lado, era também, em razão dessa intervenção moralizante, que se aumentava a capacidade fiscal do poder monárquico e se transferiam bens e riquezas a partir do poder central ³⁵.
- 57 De fato, a condenação dos jogos de azar vinculava-se às blasfêmias e a diversos outros vícios e pecados « que são induzidos pelo jogo de dados » e « tavolagens », conforme lei adicional à *Pragmática* de D. Afonso IV, publicada em 1340 ³⁶. Recuperavam-se, mais uma vez, argumentos religiosos para justificar a repressão a tais práticas lúdicas.
- 58 A associação dos jogos a blasfêmias, embriaguez, prostituição, luxúria, heresia, avareza, orgulho, usura, roubo, escândalos, violências e muitos outros comportamentos considerados vergonhosos, era também a tônica dos pronunciamentos e legislações eclesiásticas portuguesas ³⁷.
- 59 Além de ser um mal em si mesmo, por carregar uma concepção de tempo que se opunha à perspectiva do tempo clerical – e profanava, insultava ou negava o tempo providencial –, o jogo de azar era tido como uma espécie de porta de entrada para a corrupção dos homens.
- 60 Suas práticas eram tidas como inadmissíveis como forma de divertimento para os clérigos, de acordo com os textos dos Sínodos realizados em Portugal. Clérigos e leigos eram ameaçados de excomunhão se jogassem entre as vésperas do Natal e o Dia de Reis, conforme as Constituições do Arcebispo D. João Azambuja no Sínodo de Lisboa de 1403 ³⁸. As disposições do Sínodo de Braga de 1477 proibiam jogos e coros no interior das igrejas e « jogos maus » fora delas no mesmo período festivo, reprovava os sacristãos que emprestavam vestimentas sagradas para jogos nas procissões de *Corpus Christi* e proibia jogos nas vigílias e exéquias ³⁹.
- 61 O mesmo argumento religioso e um semelhante enquadramento festivo procuravam coibir as práticas dos jogos de azar por parte dos poderes monárquico e eclesiástico. Da mesma maneira que as cerceavam, também toleravam determinadas modalidades lúdicas em certas festividades.
- 62 É o caso, por exemplo das corridas de touros, das lutas, e disputas de arremesso, referidos em diversos Sínodos, interditadas aos clérigos mas praticadas pelos leigos. Em 1459, por exemplo, em uma carta de D. Afonso V, definia-se a responsabilidade pelos custos dos touros que correriam no dia de *Corpus Christi* em Évora. Pelo costume de séculos, designava-se os oficiais mecânicos que deveriam arcar com a corrida de touros, pois se « faz por serviço de Deus e honra de sua festa e **prazer do povo** ⁴⁰ ».
- 63 O mesmo processava-se com relação às cerimônias promovidas pelos poderes monárquicos – batizados, casamentos, aclamações, entradas reais, etc. –, quando se praticavam justas, canas, tavolados e momos ⁴¹, como se pode observar facilmente nas

crônicas dos monarcas portugueses. Jogos praticados pela nobreza e enquadrados em festas promovidas pela realeza.

- 64 Apesar de dedicar-se apenas ligeiramente ao estudo das práticas lúdicas, Maria Helena Cruz Coelho ofereceu importantes pistas a respeito do enquadramento dos jogos nas festividades medievais portuguesas ⁴². Com precisão, apontou que os jogos, situados na fronteira entre a ordem e a desordem, entre a sorte e o azar, entre as práticas consideradas ortodoxas e os pecados, constituíam-se como instrumentos de uma nova sociabilidade, marcada pelo desenvolvimento urbano em Portugal.
- 65 Nos novos laços de parentesco artificial que se afirmavam, como a vizinhança e os ofícios mecânicos, as festividades – e os jogos nelas praticados –, faziam das ruas, tabernas e feiras os espaços privilegiados de sociabilidade ⁴³.
- 66 De fato, nas chamadas ruas novas, de Lisboa ⁴⁴ e do Porto, por exemplo, realizavam-se festas com justas e torneios para celebrar os casamentos reais, como relata Rui de Pina ⁴⁵. Eram nessas ruas que se toureavam, jogavam-se as *canas* ⁴⁶, e até mesmo praticava-se jogos com bolas. No Porto, durante as festas de *Corpus Christi*, havia corridas de touros, a despeito da desaprovação dos teólogos. Porém, muitas vezes, eram os próprios clérigos que organizavam essas festividades e jogos.
- 67 Em Braga, entre os séculos XIV e XVI, os habitantes praticavam a *corrida do montujo*, nas vésperas das festas de São João, seguidamente reprimida pelas autoridades municipais e eclesiásticas. Era uma espécie de caçada popular que degenerava em toda sorte de badernas e violências e que retomava rituais do solstício presentes em povos semitas e indo-europeus ⁴⁷.
- 68 O *montujo* era tido como um animal daninho – representava o inverno que viria a ser substituído pelo verão – e era escorraçado depois do pôr do sol através de gritos, golpes e arremessos de pedras, paus e objetos ⁴⁸.
- 69 Em Coimbra, em 1464, praticava-se a *cavallhada*, onde também se dramatizava o combate do verão e do inverno. O verão, jovem, era personificado por homens montados em cavalos e muares. No alvorecer do dia de São João, formavam-se dois grupos que perseguiram e disputavam o porco ou o javali escolhido para a celebração. Um dos grupos tentava levar o animal a atravessar uma ponte sobre o rio Deste que dividia a localidade enquanto o outro procurava impedir que o animal chegasse à outra margem do rio ⁴⁹.
- 70 Tais considerações permitem-nos uma primeira tentativa de classificação. Fenômenos culturais ambíguos, tolerados e reprimidos, motivadores de afeições às autoridades e definidor do próprio exercício do poder e da expressão da coerção, os jogos poderiam ser divididos em dois grandes grupos.
- 71 De um lado, aqueles que foram emoldurados pelo tempo das festas, das cerimônias religiosas e das diversas celebrações patrocinadas tanto pelas autoridades eclesiásticas quanto pelos poderes monárquicos. De outro, jogos que, por suas próprias características materiais – jogos de azar, de tabuleiros ou de cartas, por exemplo, estavam menos afeitos ao controle disciplinador da organização social do tempo através das festividades.
- 72 Controle e patrocínio, limitações e oferecimentos fariam parte de uma série de lances entre os poderes seculares e eclesiásticos. Além da evidente complementaridade das ações e iniciativas, haveria também uma disputa entre poderes que se manifestaria no universo dos jogos.

- 73 Quando se tratavam de atividades de grande aceitação popular – a exceção dos jogos de azar – não havia como reprimir completamente. As populares corridas de touros, que provocavam grande desordem nas diversas localidades portuguesas, eram permitidas a partir do enquadramento do calendário festivo anual e regulamentado pelas autoridades municipais e monárquicas.
- 74 Seguindo de perto as reflexões de Maria Helena Cruz Coelho, podemos afirmar que os jogos medievais assemelham-se a jogos de encaixe : jogos inseridos nas festas ; jogos de tabuleiros no interior da aristocracia inseridos nesse jogo maior que é o amor cortês ; jogos de azar no interior das tabernas e garitos.
- 75 A definição dos espaços e dos tempos dos jogos envolvia a distinção social e as rivalidades e complementações simbólicas e concretas dos poderes laicos e eclesiásticos. Para além de uma definição genérica para os jogos, ou de uma visão pautada por um viés teleológico, que apresente as modalidades lúdicas como uma preparação para a sociedade burguesa, é no jogo das relações sociais que entendemos que deve se buscar as definições históricas dos jogos em Portugal ao final da Idade Média. Mais que uma conclusão, essa é apenas uma tentativa de formular uma perspectiva de análise.

NOTAS

1. L. S. PICCHIO, *História do Teatro Português*, trad., Lisboa, 1969, p. 26.
2. Uma visão de conjunto da historiografia política portuguesa é oferecida por J. A. G. FREITAS em « Caminhos de história do poder no medievismo português (ca. 1970-2000) », in E. MAGNANI et alii, *Le Moyen Âge vu d'ailleurs II. História e historiografia*, São Paulo, 2004, p. 45-67.
3. *A sociedade Medieval Portuguesa. Aspectos de vida quotidiana*, Lisboa, 1981 (4^o ed.).
4. A. CABRAL, *O mundo fascinante do jogo*, Lisboa, 2002.
5. Em 1937, portanto um ano antes da edição do *Homo Ludens* de Huizinga, eram publicados seus « Ensaio sobre o Desporto ». Em 1938, uma nova série de estudos intitulada « Desporto, Jogo e Arte » saía a público. No ano seguinte, os estudos eram completados com a edição de « Desportismo Profissional ». *Obras Completas*, Lisboa, 2002, t. 2, p. 951-1093. Em muito, suas reflexões sobre os jogos e esportes são semelhantes às de Huizinga.
6. « Os Jogos Tradicionais em Portugal. Os caminhos da investigação », in C. SERRA et alii, *Os jogos tradicionais em Portugal. Homenagem a Noronha Feio*, Guarda, 1991, p. 51-62.
7. Veja-se por exemplo : EGAS MONIZ, « História das cartas de jogar », pref. H. DA SILVA, *Tratado do Jogo do Boston*, Lisboa, 1942 ; F. FRAZÃO, *As Cartas de jogar constitucionais. História de um baralho*, Lisboa, 2003 ; E. V. DE OLIVEIRA, *O jogo de Péla na Póvoa de Atalaia*, Porto, 1954 ; C. SERRA e P. VEIGA, *A Pelota. Contributo para a sua recuperação*, Guarda, s. d. ; D. L. MARKL, « O xadrez na arte e na literatura portuguesas na Idade Média e no Renascimento : breves exemplos », in *A Cidade de Évora : Boletim de Cultura da Câmara Municipal*. Évora, 1 (1994-1995, 2^o série), p. 331-346 ; M. H. CRUZ COELHO e C. G. RILEY, « Sobre a caça medieval », *Separata De Estudos Medievais*, 9 (1988,) p. 241-262.

8. Mesmo o trabalho de J. P. Deus e A. J. Lé (*O jogo em Portugal*, Coimbra, s. d.), não vai além de uma pequena listagem sobre as modalidades lúdicas portuguesas, com pouquíssimas e ligeiras referências aos jogos medievais. O mesmo se pode afirmar a respeito do trabalho de J. CRESPO, *Antologia do Jogo*, Lisboa, 1979. Merece destaque especial o trabalho de P. A. O. de Baubeta (*Igreja Pecado e Sátira Social na Idade Média Portuguesa*, trad., Lisboa, 1997), que apresenta uma valiosa apreciação sobre os jogos e as práticas religiosas. Um pequeno mas interessante ensaio foi elaborado por M.-J. PALLA, « Jeux d'église et jeux de cour dans le Portugal du XV^e siècle », in J.-M. MEHL, *Jeux, sports et divertissements au Moyen Âge et à l'Âge classique*, Paris, 1993, p. 281-287.
9. Incluído como capítulos acerca dos divertimentos na Idade Média, o melhor tratamento é fornecido na obra dirigida por H. DE OLIVEIRA MARQUES e J. SERRÃO, *Nova História de Portugal*, Lisboa, t. 4 e 5.
10. J. CRESPO, « O jogo – uma vivência regeneradora », in F. BETHENCOURT e D. R. CURTO, *A memória da nação*, Lisboa, 1991, p. 515-524.
11. A. COTTA, *La société ludique. La vie envahie par le jeu*, Paris, 1980.
12. Uma longa e ilustre tradição analisou o papel dos jogos em contraposição ao trabalho. De Kant, para quem o jogo é uma ocupação agradável em si mesma e sem finalidade, em oposição ao trabalho passando por H. Spencer, J. Schaller, K. Groos até chegar a E. Fink para quem o jogo contrasta com a atividade humana dominada pela cupidez e pelo lucro. O exemplo mais consistente dessa posição pode ser identificado nos conhecidos trabalhos de N. ELIAS e E. DUNNING, *A busca da excitação*, trad., Lisboa, 1992. Veja-se também S. LIMA, *Obras Completas...*, op. cit. ; J. M. CARTER, *Medieval Games. Sports and Recreations in Feudal Society*, New York/London, 1992 ; J.-M. MEHL, *Les jeux au royaume de France du XIII^e au début du XVI^e siècle*, Paris, 1990 ; B. MERDRIGNAC, *Le sport au Moyen Âge*, Rennes, 2002 ; K. THOMAS, « Work and leisure in pre-industrial society », *Past and Present*, 29 (dez. 1964), p. 50-66 ; A. W. SAPORA e E. D. MITCHELL, *The Theory of Play and Recreation*, New York, 1961.
13. Veja-se por exemplo J. HUIZINGA, *Homo ludens. O jogo como elemento da cultura*, trad., São Paulo, 2000 (4^a ed.) ; É. BENVENISTE, « Le jeu comme structure », *Deucalion*, 2 (1947), p. 161-167 ; J. A. G. ALCANTUD, *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*, Barcelona, 1993 ; K. BLANCHARD, *The anthropology of Sport. An introduction*, Westport/London, 1995 ; R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, 1967 ; J. DUVIGNAUD, *El juego del juego*, Santafé de Bogotá, 1997 (2^a ed.) ; U. SIMRI, *Antropologia do Jogo*, Lisboa, 1979 ; A. C ABRAL, *O mundo fascinante do jogo*, Lisboa, 2002 ; J. CRESPO, « O jogo – uma vivência regeneradora », in F. BETHENCOURT e D. R. CURTO, *A memória da nação*, Lisboa, 1991, p. 515-524.
14. Veja-se também R. CAILLOIS, *Jeux et sports*, Paris, 1967.
15. Em seus cursos no Institut d'Ethnologie da Université de Paris nos anos de 1935-1936, M. Mauss formulou uma das mais interessantes – e na mesma medida questionáveis – associações entre o jogo e a arte : « Todos os fenômenos estéticos se dividem em dois grupos, fenômenos artísticos puros e jogos : todos os fenômenos estéticos são fenômenos lúdicos, mas nem todos os jogos são, necessariamente, fenômenos estéticos. No fenômeno artístico, à noção de divertimento, de prazer relativamente desinteressado, junta-se a sensação de belo. Podemos, ainda, distinguir bastante bem as artes dos jogos pelo caráter sério das primeiras. Atividade agradável do jogo, atividade séria da arte. Os jogos fazem parte da estética, eles são um meio de criar uma alegria desinteressada, são atos tradicionais, geralmente feitos em coletividade. » *Manual de Etnografia*, trad. port., Lisboa, 1993, p. 97.

16. Na mesma direção apontam É. Benveniste, R. Caillois, já citados, e também L. WITTGENSTEIN *Tratado lógico-filosófico e Investigações Filosóficas*, trad., Lisboa, p. 227 *sqq.*
17. É o caso de diversos jogos com bola. Por exemplo, nos séculos XV e XVI, jogava-se o *calcio* florentino na praça de Santa Cruz nas calendas de janeiro e no carnaval. No século XIII, além de praticado durante o carnaval, o *hurling* era jogado aos domingos, até ser objeto de seguidas proibições nos séculos seguintes. À mesma altura, a *soule* era praticada na Normandia, Bretanha e Picardia, na Terça-feira Gorda e/ou no Domingo de Carnaval. Cf. A. PAPA e G. PANICO, *Storia sociale del calcio in Italia*, Bolonha, 1993, t. 1, p. 26-27 ; N. ELIAS e E. DUNNING, *A busca da excitação*, trad., Lisboa, 1992, p. 235-263 ; R. HERZ, *Mélanges de sociologie réligieuse et folklore*, Paris, 1928, p. 195-228.
18. G. DUBY, *Uma batalha na Idade Média. Bouvines, 27 de junho de 1214*, trad., Lisboa, 2005, p. 95. Ao analisar a prática dos torneios medievais na França, Duby destaca que a proliferação desses jogos relacionava-se com a « evolução das estruturas políticas, com o aumento do poder dos principados e com o próprio sucesso dos grandes senhores que tentavam as melhores maneiras de manter a paz » e controlar a vida dos cavaleiros errantes (p. 95 *sqq.*).
19. A vinculação entre a pacificação dos jogos e o nascimento do Estado moderno foi apontada em linhas gerais por N. Elias e destacada com precisão por M. Mehl em *Les jeux au royaume de France* (op. cit.).
20. Até onde se tem notícia, trata-se da única escultura medieval portuguesa a explorar a temática da Roda da Fortuna. Veja-se C. A. F. DE ALMEIDA, « A Roda da Fortuna/Roda da Vida do Túmulo de D. Pedro, em Alcobaça », *Separata da Revista da Faculdade de Letras*, 8 (1991, 2ª série), p. 255-263 ; B. FEYO, *A escultura de Alcobaça*, Lisboa, 1945 ; F. P. MACEDO e M. J. GOULÃO, « Les tombeaux de Pedro et Inês : la mémoire sacralisée d'un amour clandestin », in *Memory and Oblivion*, Doordrecht, 1999, p. 491-498.
21. A imensa maioria desses manuscritos iluminados não foi produzida em Portugal, porém pertenceram à realeza, à nobreza e ao clero portugueses. Na seção de reservados de Biblioteca Nacional de Lisboa identificamos cenas de jogos retratados em fólios dos seguintes manuscritos : IL 12 ; IL 35 ; IL 36 ; IL 42 ; IL 44 ; IL 45 ; IL 48 ; IL 56 ; IL 62 ; IL 66 ; IL 98 ; IL 111 ; IL 129 ; IL 141 ; IL 142 ; IL 146 ; IL 147 ; IL 165 ; IL 166 ; IL 175 ; IL 176 ; IL 177 ; IL 178 ; IL 179 ; IL 180 ; IL 181 ; IL 182 ; IL 184 ; IL 207 ; IL 208 ; IL 217 ; IL 219.
22. DO REI D. DUARTE, *Leal Conselheiro*, ed. J. M. BARBOSA, Lisboa, 1982 ; *Livro da Ensinança de Bem Cavalgar Toda Sela*, ed. J. M. PIEL, Lisboa, 1944 e *Livros dos Conselhos de El-Rei D. Duarte (Livro da Cartuxa)*, ed. A. H. de OLIVEIRA MARQUES e J. J. A. DIAS, Lisboa, 1982 ; *Livro da Falcoaria de Pero Menino*, ed. M. R. LAPA, Coimbra, 1931 ; *Livro da Montaria*, atribuído a D. João I, ed. F. M. ESTEVES PEREIRA, Coimbra, 1918 ; de D. PEDRO, *Livro dos Ofícios de Marco Tullio Ciceram*, ed. J. M. PIEL, Coimbra, 1948.
23. Como por exemplo o *Trattato del giooco della palla* de Antonio Scaino de Lalò, publicado em Veneza em 1555 ; o *Tratado del Juego* de F. de Alcocer, publicado em Salamanca em 1558 ; a obra *De Arte Gymnastica*, de I. H. Mercurialis, publicado em Veneza em 1569 ; o *Discorso sopra il gioco del calcio fiorentino* de G. De Bardi, editado em Florença em 1580. Dos únicos tratados portugueses de que se tem notícia, dois abordam os jogos de xadrez. Um deles, manuscrito, foi redigido em latim no século XV, e encontra-se na Biblioteca da Universidade de Göttingen. Sua possível autoria portuguesa foi discutida por F. C. G. ÖRSCHEN, « Entsebung und Ursprung des neuen Schahs (Die Göttinger Handschrift) », *Schach-Echo*, 5 (1975), p. 72-89. O outro intitula-se *Questo Libro e da Imparare Giocare a Scachi et dele Partite de Damiano Portogese*, publicado em Roma em 1512 e a Biblioteca Nacional de

Lisboa possui um exemplar da 5ª edição (Reservados, 2775P). Em 1483, Frei João Sobrinho publicou em Paris um breve trabalho teológico sobre jogos intitulado *De Iustitia Commutativa, Arte Campsoria ac Alearum Ludo*. No *Tratado de Confissom*, de 1489, algumas partes foram dedicadas aos jogos de azar e seus vícios e o mesmo se passa com o *Espelho dos Reis*, de Álvaro Pais, publicado em Lisboa no início do século XVI.

24. Dividida em *montaria*, quando praticada através de cavalos ou muares e *cetraria*, com o auxílio de aves de rapina treinadas. Nas crônicas dos reis de Portugal, são extremamente abundantes as passagens sobre a caça praticada pelos membros da realeza e da nobreza lusitanas.

25. Modalidade em que se arremessam lanças ou dardos com o braço.

26. Jogo de arremesso entre cavaleiros que visava derrubar um pequeno mas sólido castelo de madeira.

27. A documentação examinada refere-se indiscriminadamente à péla como jogo com bolas, podendo ser associada ao *jeu de paume*, em que as bolas eram arremessadas com as mãos nuas ou cobertas por luvas, à *pelota basca*, também jogada com as mãos ou à *choule* e ao *calcio*, praticada com os pés. A esse respeito veja-se A. CABRAL, *Jogos populares portugueses de Jovens e Adultos*, Porto, 1991, p. 117-182.

28. A referência mais antiga a respeito do jogo de xadrez data do século XIII, à época do monarca Afonso II, e envolve D. Martim Sanches, filho de D. Sancho I e sua amante, D. Mécia Lopes de Haro. Além da rosácea facial do túmulo de D. Pedro, que também retoma o tema dos *Eschez amoureux*. Como em outras regiões da Europa medieval, o xadrez era um jogo difundido entre a nobreza lusitana. Um bom trabalho sobre o xadrez em Portugal é o de D. L. MARKL, « O xadrez na arte... », *op. cit.*

29. Um dito popular refere-se à queda do rei quando praticava esse jogo : « Estando el-rei do rechaço, foi dar rijo em uma péla e errou-a ; e, com a força que nisso pôs, caiu com as mãos no chão. » J. H. SARAIVA, atualização, intro. e comentários, 1997 (3ª ed.), p. 221.

30. *Ordenações do Senhor Rey D. Manuel*, Lisboa, 1984, t. 5, tit. XLVIII e LXXX.

31. Denominação referente à casa de jogos proibidos, também conhecida como Garitos. Dar *tavolagem* é dar em sua casa naipes, dados e outras cousas concernentes ao jogo. Há muitos jogos de távolas : Távolas Reais e Donas (jogos com dados), Damas, Estenderete, Ganaperde, Carregadas, Tocadilho, Quatrapisio.

32. *Ordenações Afonsinas*, Lisboa, 1984, livro V, tit. 40. A mesma lei pode ser encontrada no *Livro de Leis e Posturas*, N. E. GOMES DA SILVA (pref.), Lisboa, 1971, p. 84.

33. *Ordenações Afonsinas...*, *ibid.*, tit. XLI. Dinheiros secos eram as moedas e dinheiros molhados eram animais, grãos ou bebidas. Há uma valiosa listagem de jogos de azar que teriam sido coibidos por D. João I : vaca, jaldete, butir, porca e curre curre.

34. *Crónica de Dom João II e Miscelânea*, introd. J. VERÍSSIMO SERRÃO, Lisboa, 1973, p. 145.

Sabe-se que os jogos de cartas eram conhecidos em Portugal no século XIV. É possível que já fosse praticado antes, considerando-se que provavelmente tais jogos tenham sido introduzidos na Península Ibérica com a conquista islâmica. Em termos da legislação, os jogos de carta só seriam especificamente mencionados nas *Ordenações Manuelinas*, liv. 5, tit. XLVII. Sobre os jogos de cartas veja-se EGAS MONIZ, « História... », *op. cit.* e A. M. AMARO, « Jogos de cartas na Expansão Ibérica », *Mare Liberum*, 10 (dez. 1995), p. 493-507.

35. Uma importante pista a ser perseguida refere-se aos pagamentos feitos pelos Garitos ao rei ou aos grandes senhores da nobreza lusitana. O jogo pode ter passado da alçada senhorial para o controle monárquico em termos fiscais. Com respeito à transferência de bens, devemos considerar o caso da doação de casas na Rua da Praça feita por D. Pedro I a

Fernão Gonçalves Cogominho, retiradas de Lourenço Esteves porque nelas praticava-se a tavolagem. *Chancelarias Portuguesas. D. Pedro I (1357-1367)*, ed. A. H. DE OLIVEIRA MARQUES, Lisboa, 1984, p. 160.

36. *Cortes Portuguesas. Reinado de Afonso IV (1325-1357)*, Lisboa, 1986, p. 115.

37. A base desses pronunciamentos era fornecida pelo Cânone 16 do IV Concílio de Latrão (1215) como bem observou P. A. O. Baubeta, no seu excelente estudo sobre a Igreja em Portugal, no qual dedica um capítulo à questão da relação dos clérigos e os jogos (*Igreja Pecado...*, op. cit., p. 237-264).

38. Citado por P. A. O. BAUBETA, *Igreja Pecado...*, *ibid.*, p. 254.

39. Cf. M. H. CRUZ COELHO, *Festa e sociabilidade na Idade Média*, Coimbra, 1994, p. 18-21.

40. Arquivo Nacional da Torre do Tombo, liv. 3º de Odiana, fol. 140.

41. Espécie de máscara ou disfarce para fazer rir, e que envolvia dramatizações.

42. M. H. CRUZ COELHO, *Festa e sociabilidade na Idade Média...*, op. cit. Veja-se também o proveitoso estudo de E. V. DE OLIVEIRA, *Festividades Cíclicas em Portugal*, Lisboa, 1984.

43. M. H. CRUZ COELHO, *Festa e sociabilidade na Idade Média...*, op. cit., p. 22.

44. No século XIV era uma rua repleta de lojas e oficinas. No século XVI era a rua mais elegante de Lisboa e, segundo estudos feitos por Iria Gonçalves, transformava-se muitas vezes em campo para a prática de jogos. Veja-se *Um olhar sobre a cidade medieval*, Cascais, 1996, p. 73. Fernão Lopes refere-se ao costume das justas na rua nova, « quando os Reis viinham aas çidades, que os mercadores e çidadaãos justavom com os da corte por festa ». *Cronica do senhor rei Dom Pedro, oitavo rei destes regnos*, intro. D. PERES, Porto, 1986, p. 41.

45. « El rey desafiou os cavalleiros pera as justas Reaaes, que manteve na rua Nova, com condições muy excellentes e de grande gintilleza, e assy propostaos grados e empresas muy ricas pera quem mais galante viesse aa tea, e assy melhor justasse. A que o Yfante Dom Fernando veio com seus ventureiros de guedelhas de seda fina como salvajens, em cima de bõos cavallos envistydos e cubertos de figuras e cores d'alymarias conhecidas, e outras disformes, e todas muy naturaes, e o Ifante Dom Fernando por melhor justador venceo entam o grado, que foy huma rica copa de que fez logo mercée a Diogo de Mello. E assy vieram outros seis ventureiros do Ifante Dom Anrrique ricos e em boa ordenança, e após elles outros muitos, que no primeiro dia e em outros quatro que El Rey manteve justaram, em que fizeram notavees e maravilhosos encontros ». « Chronica do Senhor Rey D. Afonso V », *Crónicas de Rui de Pina*, intro. e revisão M. LOPES DE ALMEIDA, Porto, 1977, cap. CXXXI, p. 761.

46. Gênero de peleja de homens a cavalo com suas quadrilhas distintas que investem contra os adversários, dão voltas e com canas se perseguem. Era também conhecido por *Ludus Troianus*. Uma variação do jogo de canas era o bafordo (ou batordo), também praticado a cavalo.

47. Por exemplo a dança *mourisca* presente em diversas povoações portuguesas, na qual se travava uma batalha ritual entre cristãos e muçulmanos. Arquivo Histórico Municipal do Porto, Cofre dos Bens do Concelho, liv. 2, fol. 49.

48. Cf. T. BRAGA, *O povo português nos seus costumes, crenças e tradições*, Lisboa, 1994 (2ª ed.), t. 1, p. 80.

49. T. BRAGA, *O povo...*, *ibid.*, t. 2, p. 211-212.

AUTOR

FLAVIO DE CAMPOS

Universidade de São Paulo